



BAHASA HUMOR GILANG DURHAKA *STAND UP COMEDY*

INDONESIA *SEASON 9* KOMPAS TV

SKRIPSI

Oleh:

Mochamad Mukti Irawan

NPM 218.01.07.1.126



PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS ISLAM MALANG

JULI 2022

ABSTRAK

Irawan, Mukti, Mochamad. *Bahasa humor gilang durhaka stand up comedy Indonesia Season 9 Kompas tv* Skripsi, Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Indonesia Islam Malang. Pembimbing 1:Dr.Abdul Rani, M.Pd; Pembimbing 2: Helmi Wicaksono, S.Pd. M,Pd

Kata Kunci: Humor, *Stand up comedy*, Bahasa Humor

Stand up comedy adalah seni pertunjukan humor yang berbentuk monolog. *Stand up comedy* berkembang pesat di Indonesia sebagai pertunjukan yang diminati oleh banyak orang. *Stand up comedy* tidak bisa dilepaskan. Daya tarik *stand up comedy* selain tentang kemampuan wicara publik juga yang menjadi fokus adalah pengelolaan bahasa humor yang digunakan oleh Komika. Penelitian ini akan membahas tentang bahasa humor dalam penampilan Komika Gilang Durhaka *stand up comedy* Indonesia Season 9 Kompas Tv

Humor juga memiliki permainan bahasa dengan menjadikan pelanggaran aturan berbahasa. Bahasa humor memiliki unsur permainan bahasa. Humor memiliki komponen *play with language*. Maka dari itu penelitian yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah. (1) Pemanfaatan fitur bahasa humor permainan bunyi oleh Gilang durhaka *Stand up comedy* Indonesia Season 9 Kompas TV. (2) Pemanfaatan fitur bahasa humor permainan kata oleh Gilang durhaka *Stand up comedy* Indonesia Season 9 Kompas TV (3) Pemanfaatan fitur bahasa humor permainan kalimat oleh Gilang durhaka *Stand up comedy* Indonesia Season 9 Kompas TV. Tujuannya adalah untuk memperoleh deskripsi tentang permainan bahasa. Manfaat Penelitian ini secara praktis salah satunya disarankan untuk guru dalam membaca simbol-simbol komedi dalam teks anekdot

Bahasa humor diklasifikasikan menjadi 3 fitur bahasa humor yaitu permainan bunyi, kata dan kalimat. Fitur bahasa humor aspek bunyi yang dibagi menjadi penghilangan bunyi, penambahan bunyi dan pengulangan bunyi. Permainan aspek kata yaitu bombast (omong kosong atau kata berlebihan), Infatilism (membolak-balikkan kata), ridicule (kata ejekan). Permainan aspek kalimat yaitu Allusion (kritikan sopan), definition (definisi), exaggeration (kalimat tidak masuk akal), Facetiounes (keambiguan), Insult (kalimat merendahkan atau meremehkan), irony (kalimat mengandung ironi), overliteralness (kalimat yang berlebihan dalam mengartikan) Repartee (kalimat Pembelaan), Satir, Sarkas.

Permainan bahasa dikaji dengan metode penelitian kualitatif deskriptif. Sumber data dalam penelitian memiliki 2 bentuk yaitu sumber data utama dan sumber data pendukung. Sumber data utama pada penelitian yaitu Penampilan *Stand up comedy* Gilang Durhaka pada acara *Stand up comedy* Indonesia Season 9 Kompas TV 2021. Data tersebut tersaji dalam bentuk video dalam YouTube Kompas Tv sejumlah 10 video yang merupakan 10 penampilan. Setiap penampilan terdiri dari 2-5 menit

Pemanfaatan permainan bahasa meliputi permainan bunyi 4 data, permainan kata 16 data, dan permainan kalimat 74 data. Hasil temuan penelitian ini adalah Komika Gilang Durhaka lebih banyak menggunakan permainan kalimat sebagai sarana membangun kelucuan. Kecenderungan ini terjadi karena adanya kekuatan dalam pembangunan unsur kelucuan menggunakan humor yang naratif.



University of Islam Malang
REPOSITORY



© Hak Cipta Milik UNISMA

repository.unisma.ac.id

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini dikemukakan pendahuluan yang memberi wawasan umum arah penelitian yang dilakukan. Penelitian ini menguraikan (1) konteks penelitian, (2) fokus penelitian, (3) tujuan penelitian, (4) manfaat penelitian, (5) penegasan istilah

1.1. Konteks Penelitian

Manusia adalah makhluk sosial yang tidak terlepas dari interaksi antar individu. Komunikasi antar individu tidak bisa terlepas dari penggunaan bahasa. Bahasa hadir sejalan dengan sejarah sosial menjadi hal pokok manusia untuk mengadakan interaksi sosial dengan sesamanya. Bahasa berperan meliputi segala aspek kehidupan manusia. Termasuk salah satu peran tersebut adalah untuk memperlancar proses sosial manusia.

Interaksi antar manusia dalam bentuk komunikasi menggunakan bahasa. Bahasa sebagai alat untuk berinteraksi atau alat untuk berkomunikasi, menurut (Agustina, 2010:11) bahasa alat untuk menyampaikan pikiran, gagasan, konsep atau perasaan. Jadi bahasa memiliki dua fungsi yaitu sebagai fungsi sebagai penyampai ide dan alat interaksi. Fungsi bahasa diklasifikasikan menjadi dua kategori menurut Brown & Yule (dalam Wijana 2016:99) mengklasifikasikan bahwa fungsi sosial bahasa menjadi dua kategori, yaitu fungsi ideasional dan fungsi interpersonal. Fungsi ideasional berkaitan dengan fungsi mengungkapkan

ide atau pikiran. Fungsi interpersonal berkaitan dengan fungsi menciptakan dan memelihara interaksi sosial antar penutur.

Bahasa juga berkembang dalam penggunaannya berdasarkan pada perkembangan sosial budaya yang semakin maju. Bahasa berkembang dengan tidak hanya memperhatikan unsur gramatikalnya. Bahasa dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu, bentuk dan makna. Kata, frasa, klausa, kalimat, dan wacana adalah bentuk bahasa. Bentuk-bentuk bahasa adalah struktur kebahasaan. Makna bahasa adalah luaran dari bentuk bahasa yang berkenaan dengan simbol, penanda dan petanda setiap bentuk yang disampaikan. Perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni serta sosial, budaya, ekonomi masyarakat menimbulkan perubahan dan perkembangan simbol. Makna bahasa juga berkenaan dengan aspek linguistik interdisipliner.

Simbol bahasa berdampak kepada perubahan dan perkembangan makna simbol-simbolnya. Karena makna simbol-simbol bahasa berkembang, penutur perlu mempelajari makna simbol bahasa terus menerus. Pemakaian bahasa berkait dengan praktik pengetahuan bahasa, menurut (Darjowidjojo, 2003:282) Semakin luas pengetahuan bahasa yang digunakan dalam komunikasi. Maka, semakin meningkatkan kemampuan keterampilan dalam memberi makna suatu kata atau kalimat.

Bahasa dalam perkembangannya juga mengalami pergeseran fungsi. Fenomena bahasa yang berkembang tidak teratur dari aspek gramatikalnya. Bahasa berkembang dalam sisi pragmatiknya. Maka dari itu, munculnya

kesewenang-wenangan bahasa yang berdasarkan kegunaan dalam fungsinya dalam seni. Salah satu fungsi bahasa adalah fungsi estetika. Fungsi estetika bahasa adalah menjadikan bahasa bukan hanya sekadar alat komunikasi. Bahasa sebagai media untuk seni. Seni yang menggunakan bahasa ada dua yaitu sastra dan humor. Dalam sastra bahasa menjadi media untuk membuat keindahan dalam karya sastra. Dalam humor, bahasa menjadikan sebuah permainan bahasa.

Sastra memiliki *licentia poetica* yang membuat bahasa digunakan menjadi kesewenang-wenangan sastrawan dalam menyajikan teks sastra. Humor juga memiliki permainan bahasa dengan menjadikan pelanggaran aturan berbahasa. Bahasa humor memiliki unsur permainan bahasa menurut (Attardo, 1994:327) menyebutkan bahwa dalam humor ada komponen *play with language*. Humor memiliki efek mengalihkan fokus dari bahasa sebagai alat komunikasi ke bahasa sebagai ritual dan akhirnya ke bahasa sebagai seni. Fakta bahwa humor akan diatur oleh aturan permainan humor, bukan aturan bahasa. Humor bergerak karena aksi dan reaksi yang menggunakan bahasa. Humor juga bekerja dengan strategi-strategi humor. Maka dari itu, bahasa dijadikan aksi dan tertawa adalah reaksi atas humor.

Permainan bahasa pada hakikatnya adalah upaya mempermainkan aspek-aspek bahasa mulai dari fonologi hingga konteksnya. Permainan Bahasa menurut (Wijana 2016:99) adalah bentuk penggunaan bahasa berupa tuturan yang mengandung berbagai penyimpangan fonologi, gramatikal, kekacauan dan makna serta bermacam macam pelanggaran yang bersifat pragmatis. Permainan bahasa dalam humor menurut (Lilaifi, 2019:271) penutur bermain dengan

bahasa ketika memanipulasi bahasa sebagai sumber kelucuan, baik untuk diri seseorang maupun untuk kepentingan orang lain. Secara harfiah berarti memanipulasi pemahaman. Memanipulasi yang dimaksud adalah memanipulasi dari aspek linguistik melakukan hal keluar dari aspek struktural bahasa.

Bahasa humor selain hanya melanggar aturan bahasa, bahasa humor juga menjadikan disfungsi bahasa yaitu tentang penyalahan fungsi bahasa. Bahasa humor, menurut (Attardo, 1994:328) humor atau permainan kata yang tidak masuk akal, dalam beberapa kasus dapat dilihat sebagai defungsionalisasi bahasa. Bahasa yang tidak berfungsi adalah bahasa yang tidak digunakan untuk transmisi informasi (fungsi utamanya), tetapi untuk tujuan main-main (ludis) yang termasuk sebagai permainan sosial.

Humor sebagai permainan sosial adalah humor memiliki kaitan erat dengan kondisi sosial. Setiap manusia pasti pernah berhumor sebagai respon terhadap kondisi ataupun situasi sosialnya. Humor adalah tentang realitas. Representasi tentang realitas dalam humor menurut Landis & Bergson (dalam Harlow, 1969: 102) adalah bahwa humor terdiri dari fakta bahwa, sebagai ganti reaksi yang cerdas dan beradaptasi dengan baik. Oleh karena itu, humor tidak bisa dipisahkan dengan fakta berikut juga realita yang mengikuti.

Humor dalam konteks sosial sebagai perwujudan citra diri atau disebut keberadaan manusia dalam lingkungan sosialnya. Karena manusia yang merespon realitas sosial dengan humor menunjukkan bahwa orang memiliki kecerdasan sosial yang baik. Hal ini seperti yang dinyatakan oleh Freud (dalam

Harlow, 1969:16) menyebutkan bahwa humor adalah bentuk abstrak atau kecerdasan yang tidak berbahaya. Kecerdasan berbahaya yang disebutkan oleh Freud adalah sebagai kecerdasan menemukan pepatah, permainan kata, atau permainan kata-kata orang untuk meningkatkan statusnya atau status kelompoknya melalui pencapaian verbal semata-mata terlepas dari degradasi orang lain.

Humor memiliki komponen penting dalam masyarakat. Namun, bahasa humor sering dianggap hanya sekadar spontanitas. Spontanitas yang dimaksud adalah humor sering mendapat sebuah stigma di masyarakat sebagai sebuah seni berbahasa yang rendah. Karena hanya menggunakan permainan bahasa. Padahal, humor adalah bentuk kecerdasan manajemen bahasa, kecerdasan menemukan bahasa, kecerdasan mengontrol logika dan kecerdasan menemukan keganjilan dalam realitas sosial. Maka dari itu bahasa humor harus menjadi fokus perhatian dalam masyarakat.

Humor di Indonesia dalam perkembangannya tidak terlepas dari aspek terhadap respon sosial. Perkembangan humor di Indonesia sebagai respon ketidakadilan juga ketimpangan masyarakat. Seperti yang diketahui bersama kesenian ludruk, ketoprak, dan lenong yang merupakan teater rakyat yang dikemas dengan berbagai humor kehidupan. Beragam pertunjukan itu mengancam terhadap penjajahan. Seperti contohnya kalimat yang diutarakan oleh Cak Durasim “bekupon omahe doro, melu nipon dadi soroh” artinya adalah “bekupon rumahnya burung dara, ikut jepang bikin susah” sebagai bentuk sentilan kepada jepang bahwa semakin sulit jika dijajah jepang.

Pada era orde Baru dengan beberapa tokoh lawak misalnya Benyamin Sueb, Warkop DKI, Jayakarta group dan sebagainya. Kritikan melalui humor juga banyak disampaikan secara verbal, misalnya yang dilakukan oleh Warkop DKI. Pada setiap acara Warkop DKI pasti pada akhir acara ada sentilan dengan kalimat “tertawalah sebelum tertawa itu dilarang”. Kalimat tersebut bentuk respon banyaknya pembungkaman dan kebebasan berekspresi pada zaman orde baru.

Perkembangan humor setelah orde baru di Indonesia semakin pesat. Humor sebagai respon sosial juga digunakan sebagai hiburan yang kian tidak memiliki batas. dikarenakan kebebasan berekspresi. Mulai berkembangnya grup, duo, trio melalui audisi lawak API seperti Cagur, Patrio, Ons, Bajaj dan lain-lain. Ditambah lagi dengan masih bertahannya tokoh komedi seperti Indro Warkop, punggawa Srimulat yang masih hidup, dan tokoh komedi lainnya. Hingga pada tahun 2011 muncullah sebuah seni lawak tunggal yaitu standup comedy.

Pertunjukan *stand up comedy* adalah bentuk yang dikembangkan secara sosial yang menyampaikan humor. *Stand up comedy* atau komedi tunggal adalah jenis komedi baru yang muncul di Amerika Serikat dan Inggris (Papana, 2016:11). Lelucon ini dilakukan oleh narator yang disebut Komika. Komika berbicara tentang topik dan masalah yang dia khawatirkan dan mengembangkannya menjadi bahan komedi. Lelucon ini biasanya ditampilkan berdiri tegak. Fenomena yang dibawa langsung dialami oleh penonton. Komika biasanya membawa bahan lelucon ke dalam kehidupan sehari-hari berupa fenomena sosial.

Dewasa ini, *stand up comedy* berkembang pesat menjadi sebuah kesenian berbahasa yang sangat digemari di Indonesia. Terbukti dengan masyurnya komunitas *stand up comedy* di Indonesia yang hadir di setiap kota Indonesia. *Stand up comedy* berkembang berikut juga variasi bahasa humor dan strategi yang digunakan dalam penampilan *stand up comedy*. Bahasa humor dan strategi humor tidak menjadi sebuah fokus perhatian bagi penikmat standup comedy. Penikmat *stand up comedy* hanya berfokus pada bagaimana mereka tertawa. Maka dari itu perlu adanya sebuah kajian tentang bahasa humor agar masyarakat mengetahui tentang bahasa humor bekerja. Bahasa humor bukan hanya sekadar cerita lucu. Namun, sebagai sarana permainan aspek linguistik.

Stand up comedy tidak hanya menjadi hobi baru yang dilakukan oleh para remaja di Indonesia. Akan tetapi, mulai bermunculan ajang pencarian bakat yang berfokus pada *stand up comedy*. Salah satunya acara *Stand up comedy* Indonesia (SUCI) Kompas TV. SUCI Kompas TV berkembang sejak tahun 2011 hingga *Season* terakhir pada tahun 2021 mencapai *Season* 9. Dalam *Season* 9 jumlah pesertanya adalah 16 orang berdasarkan hasil audisi di beberapa kota di Indonesia. Salah satu peserta yang menjadi objek penelitian ini adalah Gilang Durhaka.

Gilang Durhaka (GD) adalah seorang pemuda berasal dari Lumajang Jawa Timur. Dia bertahan pada kompetisi hingga sampai juara 5 besar. Gilang Durhaka adalah finalis yang paling muda di antara finalis yang lain. Hal yang menarik dari Gilang Durhaka adalah kekuatannya pengelolaan verbal dalam penyampaian materi. Secara intonasi Gilang Durhaka terkenal meledak-ledak.

Secara konteks Gilang Durhaka selalu konsisten menyampaikan materi tentang kemiskinan yang dialaminya, kelakuan dari bapaknya yang berprofesi menjadi kuli, dan keluh kesahnya menjadi masyarakat kelas bawah.

Stand up comedy tentunya tidak terlepas dari bahasa humor yang digunakan. *Stand up comedy* jika tidak menggunakan bahasa humor tentunya hanya menyajikan story telling saja. Selain premis, set up, punchline yang menjadi pola utama dalam *stand up comedy*. Humor memiliki 4 aspek humor, menurut (Berger 2012:18) yaitu language (aspek bahasa humor) , logic (aspek logika humor), identity (aspek identitas humor), action (aspek aksi humor).

Pada penelitian ini, peneliti mengambil judul “Bahasa Humor oleh Gilang Durhaka *Stand up comedy* Indonesia Season 9 Kompas TV” dalam penelitian ini akan berfokus pada aspek bahasa humor (humor is language) . bahasa humor diklasifikasikan menjadi 3 fitur bahasa humor yaitu permainan bunyi, kata dan kalimat. Menurut (Berger 2012:18) fitur bahasa humor aspek bunyi yang dibagi menjadi penghilangan bunyi, penambahan bunyi dan pengulangan bunyi. Permainan aspek kata yaitu bombast (omong kosong atau kata berlebihan), Infatilism (membolak-balikkan kata), ridicule (kata ejekan). Permainan aspek kalimat yaitu Allusion (kritikan sopan), definition (definisi), exaggeration (kalimat tidak masuk akal), Facetiounes (keambiguan), Insult (kalimat merendahkan atau meremehkan), irony (kalimat mengandung ironi), overliteralness (kalimat yang berlebihan dalam mengartikan) Repartee (kalimat Pembelaan), Satir, Sarkas.

Sehubungan dengan penelitian bahasa humor dan standup comedy adapun penelitian yang terdahulu dalam tabel berikut:

Tabel 1.2: Penelitian Terdahulu

Judul	Penulis	Tahun	Fokus Penelitian
Strategi Penciptaan Humor oleh Sadana Agung pada <i>Stand up comedy Indonesia Season 6</i> Kompas TV Kajian: Anatomy of Humor Asa Berger	Ifati Nur Hidayah	2019	1 strategi penciptaan humor oleh Sadana Agung pada <i>Stand up comedy Indonesia Season 6</i> Kompas TV yang menggunakan kajian Anatomy of Humor Asa Berger 2. kekuatan strategi penciptaan humor oleh Sadana Agung pada <i>Stand up comedy Indonesia Season 6</i> Kompas TV yang menggunakan kajian Anatomy of Humor Asa Berger
BAHASA HUMOR DALAM CERAMAH USTADZ DAS'AD LATIF	EMI SULFIANI	2020	Bahasa Humor dalam Ceramah Ustadz Das'ad Latif
Penciptaan Humor pada Penampilan <i>Stand up comedy Indonesia (SUCI) Season 6</i>	Fitriyanti Bunga, Dawud	2021	bentuk penciptaan humor berupa pendayagunaan bahasa, logika, aksi, dan identitas dengan parameter jarak sosial Komika Indra Jegel dalam <i>Stand up comedy Indonesia (SUCI) Season 6</i> yang ditayangkan di Kompas TV

Berdasarkan ketiga penelitian terdahulu, kedua penelitian tersebut berfokus pada penciptaan humor dan bahasa humor. Bahasa humor dalam ketiga penelitian tersebut terbatas kepada aspek bahasa yang mengandung lelucon saja. Penelitian ini memiliki kebaruan dari penelitian sebelumnya yaitu aspek kebahasaan mulai dari bunyi hingga kalimat akan dijelaskan pada penelitian ini.

1.2. Fokus Penelitian

Agar penelitian ini terarah, maka dibuatlah fokus penelitian yang mengacu kepada (1) bahasa humor oleh Gilang durhaka *Stand up comedy* Indonesia *Season 9* Kompas TV. Acuan penelitian berikutnya. Berdasarkan konteks penelitian di atas maka dirumuskan fokus penelitian sebagai berikut.

1. Pemanfaatan fitur bahasa humor permainan bunyi oleh Gilang durhaka *Stand up comedy* Indonesia *Season 9* Kompas TV
2. Pemanfaatan fitur bahasa humor permainan kata oleh Gilang durhaka *Stand up comedy* Indonesia *Season 9* Kompas TV
3. Pemanfaatan fitur bahasa humor permainan kalimat oleh Gilang durhaka *Stand up comedy* Indonesia *Season 9* Kompas TV

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah untuk menjelaskan bahasa humor oleh Gilang Durhaka *stand up comedy* Indonesia *Season 9* Kompas TV. Namun secara khusus dapat diperinci sebagai berikut.

1. Memperoleh deskripsi pemanfaatan fitur permainan bunyi bahasa humor oleh Gilang durhaka *Stand up comedy* Indonesia *Season 9* Kompas TV
2. Memperoleh deskripsi Pemanfaatan fitur permainan Kata bahasa humor oleh Gilang durhaka *Stand up comedy* Indonesia *Season 9* Kompas TV
3. Memperoleh deskripsi fitur permainan kalimat bahasa humor oleh Gilang durhaka *Stand up comedy* Indonesia *Season 9* Kompas TV

1.4. Manfaat Penelitian

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan mampu memperluas pengetahuan dan memberikan wacana terhadap dunia kebahasaan untuk menjadikan *stand up comedy* sebagai fokus penelitian. *Stand up comedy* termasuk sebuah seni berbahasa yang kompleks terhadap beragam unsur kebahasaan dan permainan Bahasa. Penelitian ini juga memiliki manfaat secara praktis sebagai berikut:

1. Bagi masyarakat penonton *stand up comedy*

Manfaat praktis bagi masyarakat agar masyarakat mempelajari *stand up comedy* mengandung ilmu bahasa yang terdapat dalam bahasa. Masyarakat tidak hanya mengetahui sebagai pembuat Tawa. Namun, mengerti adanya permainan bahasa di dalamnya.

2. Bagi guru

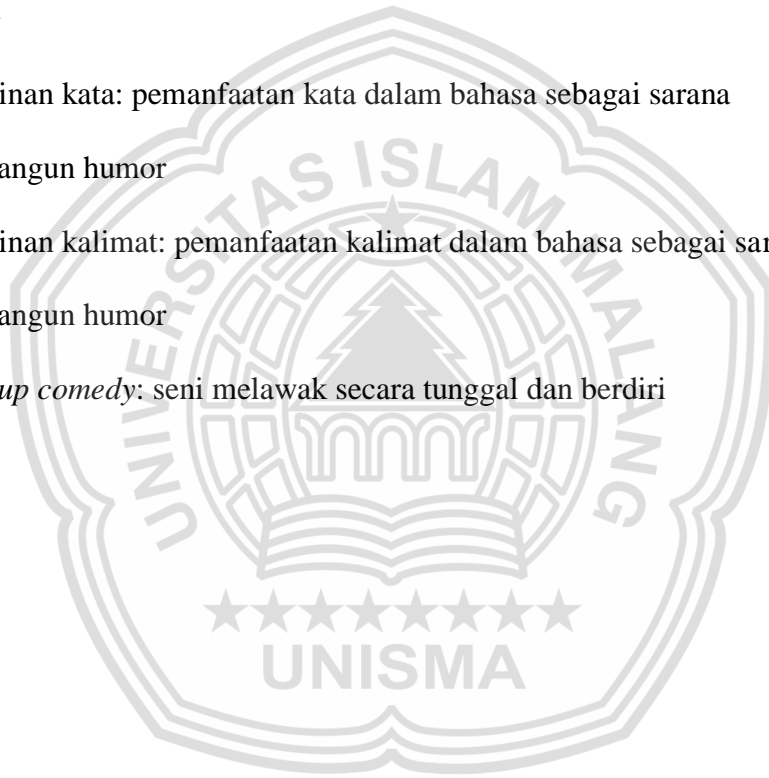
Manfaat praktis bagi guru adalah temuan penelitian ini dapat dijadikan acuan terhadap membangun unsur lelucon dalam membuat teks anekdot. selain dalam proses pembuatan teks anekdot, temuan penelitian ini sebagai rujukan pengembangan pembelajaran teks anekdot siswa dalam menginterpretasi simbol yang digunakan dalam anekdot.

3. Bagi komunitas *stand up comedy*

Hasil penelitian ini dapat menjadi pedoman bagi komunitas *stand up comedy* untuk mengacu pada ragam jenis-jenis bahasa humor. sehingga dapat meningkatkan kualitas humor.

1.4. Penegasan Istilah

1. Bahasa Humor: bahasa yang menimbulkan keganjilan sehingga mendapat respon tertawa
2. Permainan bunyi: pemanfaatan bunyi bahasa sebagai sarana membangun humor
3. Permainan kata: pemanfaatan kata dalam bahasa sebagai sarana membangun humor
4. Permainan kalimat: pemanfaatan kalimat dalam bahasa sebagai sarana membangun humor
5. *Stand up comedy*: seni melawak secara tunggal dan berdiri



BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian ini, bahasa humor hadir dikarenakan adanya permainan bahasa. Permainan bahasa yang digunakan pada penampilan Komika Gilang Durhaka pada standup comedy Indonesia *Season 9* Kompas TV dapat disimpulkan sebagai berikut :

- (1) Permainan bahasa yang digunakan adalah permainan bunyi, kata dan kalimat. Permainan bahasa yang ditemukan paling dominan adalah permainan kalimat. Permainan kalimat ditemukan 74 data.
- (2) Permainan bunyi adalah permainan bahasa yang jarang digunakan dalam *stand up comedy*. Terbukti bahwa permainan bunyi hanya ditemukan 4 data. Dalam penampilan Komika Gilang Durhaka tidak ditemukan penambahan fonem sebagai sarana pembangun kelucuan.
- (3) Permainan kata memiliki kecenderungan digunakan hanya untuk menjembatani permainan kalimat, sehingga permainan kata umumnya berada dalam suatu permainan kalimat
- (4) Permainan kalimat yang sering digunakan dalam *stand up comedy* adalah ambiguitas, *insult* (merendahkan), dan kalimat definisi
- (5) *Stand up comedy* jika dilihat dari sudut pandang kebahasaan memuat unsur permainan fonologi, morfologi, semantik pragmatik dan permainan majas.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan yang telah dijelaskan di atas, maka akan dipaparkan saran yang ditujukan kepada beberapa pihak yaitu:

(1) Bagi guru

Stand up comedy dapat digunakan sebagai sarana belajar bahasa. Misalnya belajar tentang membuat permainan bahasa dalam teks anekdot atau teks sastra. Dapat juga digunakan untuk belajar tentang kesalahan berbahasa melalui penyimpangan bahasa yang terjadi.

(2) Bagi Komika/ komedian

Bagi Komika dapat digunakan untuk sarana menambah pembendaharaan teknik yang melibatkan bahasa. Pembuatan materi yang mengedepankan unsur - unsur permainan bahasa diharapkan membuat sebuah pertunjukan yang cerdas dan membahagiakan.

(3) Bagi masyarakat/ penonton comedy

Penelitian ini sebagai pertimbangan yang mengubah sudut pandang bahwa komedi lahir akan spontanitas dan komedian tidak memerlukan pengetahuan yang luas tentang bahasa. Jika penonton comedy memiliki pandangan sedemikian rupa. Maka, cenderung menghargai komedi sebagai hal yang tidak murah dan tidak mudah tersinggung oleh komedi.

Daftar Pustaka

- Agustina, A. C. (2010). *Sosiolinguistik: Perkenalan Awal*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Alfianika, N. (2016). Bahasa Betawi Dan Gaya Bahasa Repetisi Dalam Ceramah Ustadz Yusuf Mansur. *Jurnal Gramatika*, 110-122.
- Attardo, S. (1994). *Linguistic Theories of humor*. Berlin: Mouton de Gruyete.
- Berger, A. A. (2012). *Anatomy Of Humor*. United States of America: Transaciton Publishers.
- Chaer, A. (2007). *Linguistik Umum*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Crystal, D. (1998). *Language Play*. Chicago: Chicago University Press.
- Darjowidjojo, S. (2003). *Psikolinguistik Pengantar Pemahaman Bahasa Manusia*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Don L. F. Nilsen, A. P. (2000). *The Language of Humor*. London: Cambridge University Press.
- Faridhian Anshari, A. H. (2018). Bahasa Sarkasme dalam Berita Olahraga - Studi Kasus Bolatory.com . *Prosiding Konferensi Nasional Komunikasi, Vol. 02,*, 184-196.
- Harlów, H. F. (1969). The Anatomy Humor. *Impact of Society*, 223-231.
- Levinson, S. C. (1993). *Pragmatic*. Cambridge: Cambridge University.
- Lilaifi, Z. (2019). Permainan Bahasa Komika Ridwan Remin Dalam Acara Grand Final *Stand up comedy Indonesia* . *Asindo : Jurnal Kajian Bahasa, Sastra Indonesia, dan Pembelajarannya vol-3* , 271-282.
- Papana, R. (2016). *Buku Besar Standup Comedy*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Rahmanadji, D. (2007). Sejarah, Teori, Jenis, Dan Fungsi Humor. *Jurnal Bahasa Dan Seni*, 35, Nomor2, 215-221.
- Raskin, V. (1985). *Semantic Mechanisms of Humor*. Holland: D. Reidel Publishing Company.
- Riyono, A. (2009). Jokes As A Humor Discourse: Pragmatic Study. *Jurnal Sosial Budaya Vol.2*, 1-7.
- Rohmadi, M. (2010). Strategi Penciptaan Humor dengan pemanfaatan aspek kebahasaan. *Humaniora*, 285-298.

- Sarangi, S. (2007). Anatomi interpretasi: Datang ke istilah dengan paradoks analisis dalam wacana profesional. *Teks & Bicara* 27–5/6, 567-584.
- Setiawan, A. (2010). *Humor Itu Serius*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Stylan, J. (2005). *The Dark Comedy*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Trismanto. (2018). Ambiguitas Dalam Bahasa Indonesia. *Bangun Rekaprima Poliness Vol 4* , 42-48.
- wijana, I. d. (2003). *kartun: Studi tentang permainan bahasa*. yogyakarta: ombak.
- Wijana, I. D. (2004). *Kartun: Studi Tentang Permainan Bahasa*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Wijana, I. D. (2016). *Stand up comedy: Language Play and Its Functions . Phenomena*, 99.
- Wirawan, S. (2021). Analisis Penggunaan Campur Kode Pada Youtube Londo Kampung. *Jurnal Budaya FIB UB VOL 2*, 17-22.

